

Desenvolvimento de Jogos

4 - Criando novos eventos e elementos

1. Acesse a ferramenta através do link <https://www.construct.net>. Clique no botão "Launch Construct 3" e depois no botão "Launch the Guided Tour" e depois escolha a opção "Agora não obrigado".
2. Na tela inicial clique em Menu -> Projeto -> Abrir arquivo local.
3. Escolha o arquivo criado na Aula 3. Caso você não tenha esse arquivo da aula passada, ela está disponível junto com os arquivos dessa aula.
4. Agora iremos criar os seguintes itens:
 - a. Um sprite para o inimigo (monstro);
 - i. O monstro irá ter comportamento de Projétil e irá ter uma variável de instância chamada "vida" com 3 pontos;
 - b. Um sprite para a Explosão, que irá acontecer quando o inimigo receber dano;
 - i. A explosão irá ter comportamento de esmaecer com 0.5 segundos;
 - c. Um texto mostrando a Pontuação do jogo;
 - i. Coloque o comportamento de Âncora. Também na barra de propriedades desse objeto altere o tamanho, cor, tipo de letra e etc.
 - d. Colocar a permissão para o jogador utilizar o teclado.
5. Clique na aba Folha de Eventos 1 e veja que por enquanto só temos alguns eventos de movimentação do jogador e o disparo da arma. Vamos colocar outros novos eventos:
 - a. Clique com o botão direito do mouse na parte cinza da tela e escolha a opção "Adicionar Variável Global". Coloque o nome de "pontos" e os outros itens não precisa alterar;
 - b. Clique em "Adicionar Evento -> Sistema" e escolha "Ao iniciar o layout".
 - i. Agora clique em "Adicionar Ação -> Monstro" e escolha "Definir Ângulo" e digite a palavra "aleatório" aperte ENTER e irá aparecer "random" e coloque 360, no final deve ficar "random(360)".
 - c. No evento já criado "Sistema -> A cada tick" crie uma nova ação "Pontuação -> Definir texto" e coloque entre as aspas "Pontuação: " e fora das aspas "& pontos" ficando exatamente dessa forma: "Pontuação: " & pontos;
 - d. Crie um novo evento "Projétil -> Ao colidir com outro objeto" e escolha o objeto "monstro". Nesse evento crie as seguintes ações:
 - i. "Projétil -> Dar origem a outro objeto" e escolha "Explosão" e as outras opções não precisa mudar nada;
 - ii. "Projétil -> Destruir";
 - iii. "Monstro -> Subtrair de" e escolha a variável "vida" e o valor 1;
 - e. Clique em "Adicionar Evento -> Monstro" e escolha "Comparar variável de instância". Escolha a variável "vida", a comparação "= igual a" e o valor 0. Coloque as seguintes ações:

- i. “Monstro -> Destruir”;
- ii. “Monstro -> Dar origem a objeto” e escolha “explosão”;
- iii. “Sistema -> Adicionar a” e escolha variável “pontos” e o valor 1.

6. Teste o jogo e veja que agora cada vez que o jogo é iniciado o monstro aparece indo para um lado diferente. Além disso a Pontuação já aparece com o valor de 0 mas ainda não conseguimos destruir o monstro porque ele sai da visão do jogador muito rápido.

7. Salve seu projeto em: Menu -> Projeto -> Salvar como -> Baixar uma cópia, colocando o nome de “Aula 4 – [seu nome]” e escolha a pasta na qual deseja salvar.